



เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ
ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

1. วัตถุประสงค์ของการแข่งขัน

- 1) เพื่อเป็นการส่งเสริมทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่นให้นักเรียน
- 2) เพื่อให้ให้นักเรียน นักศึกษา ได้ใช้ความรู้ความสามารถที่ได้ศึกษามาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการปฏิบัติงานจริง
- 3) เพื่อให้ให้นักเรียน นักศึกษา ได้รับประสบการณ์นอกเหนือจากการศึกษาในห้องเรียน
- 4) เพื่อประชาสัมพันธ์และเผยแพร่ผลงานของสถานศึกษาในสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา
- 5) เพื่อยกระดับทักษะฝีมือของผู้เรียนอาชีวศึกษาสู่มาตรฐานวิชาชีพ

2. คุณสมบัติและข้อกำหนดของผู้เข้าประกวด แข่งขัน

2.1 คุณสมบัติ (คณะกรรมการ อวท.ระดับชาติเป็นผู้กำหนด)

- 1) เป็นสมาชิกประเภทสามัญขององค์การนักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับสถานศึกษา
- 2) เป็นนักเรียนในระบบ หรือระบบทวิภาคี (ไม่เป็นพนักงานประจำบริษัท) ของสถานศึกษาสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษาและได้ลงทะเบียนเรียนในหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) และหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
- 3) ระดับจังหวัด ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับสถานศึกษา
- 4) ระดับภาค ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ ระดับจังหวัด
- 5) ระดับชาติ ต้องผ่านการแข่งขัน และได้รับรางวัลชนะเลิศ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 และรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ในระดับภาค

2.2 ข้อกำหนด (คณะกรรมการจัดทำเกณฑ์เป็นผู้กำหนด)

- 1) กำลังศึกษาอยู่ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สาขาวิชาการออกแบบ สาขาวิชาเทคโนโลยีศิลปกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก หรือสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ สาขาใดสาขาหนึ่งเท่านั้น โดยสามารถละสาขาวิชากันภายในทีมได้อย่างอิสระ
- 2) ผู้เข้าแข่งขันทีมละ 4 คน สำรอง 1 คนโดยหากเริ่มการแข่งขัน จะไม่สามารถเปลี่ยนตัวผู้แข่งขันหรือใช้ตัวสำรองได้ ครูผู้ควบคุมทีม 1 คน (สามารถละทีมรวมกันได้ทั้ง 2 ระดับ)
- 3) ยื่นใบสมัครพร้อมหลักฐาน และลงทะเบียนเข้าร่วมการแข่งขัน
- 4) ผู้เข้าแข่งขันต้องแต่งกายด้วยเครื่องแบบชุดนักเรียน นักศึกษาหรือตามที่คณะกรรมการจัดการแข่งขันกำหนด
- 5) ขณะทำการแข่งขันห้ามผู้เข้าแข่งขันออกนอกบริเวณที่กำหนด
- 6) ผู้เข้าร่วมการแข่งขันจะต้องแสดงบัตรประจำตัวนักเรียนหรือหนังสือรับรองจากสถานศึกษา
- 7) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องรายงานตัวและลงทะเบียนก่อนเข้าแข่งขันตลอดระยะเวลาการแข่งขันทุกวัน หากขาดการรายงานตัวหรือลงทะเบียนวันใดวันหนึ่ง จะถือว่าสละสิทธิ์การแข่งขันทันที





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ
ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

3. รายละเอียดของการแข่งขัน

3.1 สมรรถนะรายวิชา

ปฏิบัติงานออกแบบ มีทักษะด้านออกแบบกราฟิก ออกแบบผลิตภัณฑ์ ออกแบบตกแต่ง
ส่วนจัดแสดงและการนำเสนอผลงาน

3.2 งานที่กำหนด

นักเรียนนักศึกษาแต่ละทีมจะต้องออกแบบตราสินค้า (Branding) ของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุ
ท้องถิ่น เพื่อสร้างเอกลักษณ์ เป็นการประชาสัมพันธ์ และส่งเสริมการขายอย่างมีคุณภาพและสอดคล้องความ
เป็นไปได้ในการต่อยอดสู่การตลาด และจัดจำหน่ายในเชิงค้าปลีก ซึ่งนักเรียนนักศึกษาจะต้องทำความเข้าใจโจทย์
และลักษณะของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น ซึ่งเป็นสินค้าประเภทของที่ระลึกที่ทำมาจากวัสดุท้องถิ่น
ชนิดใดก็ได้ นำมาออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ เพื่อส่งเสริมการโฆษณาประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการขายและจัด
จำหน่าย จำนวน 1 ผลิตภัณฑ์ ซึ่งออกแบบขึ้นมาใหม่ เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมต่อการสร้างตราสินค้า
และต่อยอดสู่การจัดจำหน่ายในเชิงค้าปลีก และเป็นผลิตภัณฑ์ที่ยังไม่เคยมีจำหน่ายตามท้องตลาดทั่วไป นำเสนอ
โดยใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ทางการออกแบบที่เหมาะสมกับลักษณะของงาน โดยมีงาน
ที่กำหนดย่อยดังต่อไปนี้

1) การออกแบบตราสินค้า (Branding Logo) มีรายละเอียดงานที่กำหนดดังต่อไปนี้

1.1) นักเรียนนักศึกษาจะต้องออกแบบตราสินค้า (Branding Logo) ของผลิตภัณฑ์ นักเรียน
นักศึกษาแต่ละทีมจะต้องออกแบบตราสินค้า (Branding) ของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น เพื่อสร้าง
เอกลักษณ์ เป็นการประชาสัมพันธ์ และส่งเสริมการขายอย่างมีคุณภาพและสอดคล้องความเป็นไปได้ในการต่อ
ยอดสู่การตลาด และจัดจำหน่ายในเชิงค้าปลีก ซึ่งนักเรียนนักศึกษาจะต้องทำความเข้าใจโจทย์และลักษณะของ
ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น ซึ่งเป็นของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น ชนิดใดก็ได้ นำมาออกแบบเพื่อสร้าง
เอกลักษณ์ เพื่อส่งเสริมการโฆษณาประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการขายและจัดจำหน่าย จำนวน 1 ผลิตภัณฑ์ ซึ่ง
ออกแบบขึ้นมาใหม่ เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสมต่อการสร้างตราสินค้าและต่อยอดสู่การจัดจำหน่ายในเชิง
ค้าปลีก และเป็นผลิตภัณฑ์ที่ยังไม่เคยมีจำหน่ายตามท้องตลาดทั่วไป นำเสนอโดยใช้เครื่องมือคอมพิวเตอร์และ
ซอฟต์แวร์ทางการออกแบบที่เหมาะสมกับลักษณะของงาน โดยมีงานที่กำหนดย่อยดังต่อไปนี้
จำนวน 1 ผลงาน ซึ่งนักเรียนนักศึกษาจะต้องสร้างชื่อแบรนด์ใหม่และตราสินค้าใหม่ โดยไม่ซ้ำกับแบรนด์เดิม
ที่มีอยู่ตามท้องตลาดทั่วไป และทำการออกแบบ ร่างแบบลงบนกระดาษ A4 หรือสร้างสรรค์ตราสินค้าด้วย
เครื่องมือคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ทางการออกแบบ

1.2) นักเรียนนักศึกษาจะต้องนำแบบร่างการออกแบบตราสินค้า (Branding Logo)
ของผลิตภัณฑ์ ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น ที่ได้ทำการร่างไว้ลงบนกระดาษ A4 หรือ การสร้างสรรค์ตรา
สินค้าด้วยเครื่องมือคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ทางการออกแบบ ในรูปแบบภาพเวกเตอร์ (Vector File)
และตั้งค่าระบบสีของงานเป็น CMYK เท่านั้น

1.3) นักเรียนนักศึกษาจะต้องนำไฟล์กราฟิกตราสินค้า (Branding Logo) ของผลิตภัณฑ์
ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น มาจัดวางลงในรูปแบบแผ่นนำเสนอความคิด (Concept Board หรือ Mood Board)

Signature





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ
ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

โดยมี เรื่องราวหรือความเป็นมา (History) ของวัสดุที่นำมาใช้ จำนวน 1 แผ่น ขนาดกระดาษ A3 รูปแบบแนวตั้ง หรือแนวนอน โดยตั้งค่าระบบสีของงานเป็น CMYK พร้อมทั้งสิ่งพิมพ์ลงบนกระดาษประเภท Glossy Paper ความหนาไม่ต่ำกว่า 180 Gram ติดลงบนแผ่นฟิวเจอร์บอร์ดสีดำหรือขาว เว้นขอบแต่ละด้าน ด้านละ 2 เซนติเมตร

1.4) รายละเอียดภายในแผ่นนำเสนอความคิด (Concept Board หรือ Mood Board) จะต้อง มีองค์ประกอบบังคับในการนำเสนอตราสินค้า (Branding Logo) ดังต่อไปนี้

- 1) **Heading** หัวข้อของตราสินค้าและผลิตภัณฑ์ โดยระบุชื่อผลิตภัณฑ์และชื่อตราสินค้าเป็นหัวกระดาษของแผ่นนำเสนอความคิด ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 2) **Branding Logo** หรือตราสินค้าแบบ 4 สี ขนาดขึ้นอยู่กับความเหมาะสมโดยต้องเห็นรายละเอียดชัดเจน
- 3) **Color Palate** สีที่ใช้ภายในตราสินค้า พร้อมทั้งระบุค่าสีในระบบ CMYK, RGB และ HEX โดยละเอียด
- 4) **Font** ลักษณะของตัวอักษรที่ใช้ในตราสินค้า โดยระบุข้อมูลลักษณะตัวอักษรที่ใช้
- 5) **Concept** แนวคิดในการออกแบบโดยบรรยายเป็นข้อความไม่จำกัดขนาด และจำนวนตัวอักษรในการบรรยาย
- 6) **Creator** ระบุชื่อและนามสกุลของผู้ออกแบบชิ้นงานทั้ง 4 คนพร้อมระบุชื่อสถานศึกษาของนักเรียนนักศึกษา
- 7) **อื่น ๆ** ขึ้นอยู่กับตราสินค้าที่นักเรียนนักศึกษาออกแบบ โดยไม่บังคับว่าจะใส่หรือไม่ใส่ลงไปในพื้นที่ก็ได้ ขึ้นอยู่กับบริบทและรูปแบบของงาน เช่น ลวดลาย (Pattern), พื้นผิว (Texture), คำค้นหา (Key Word), ภาพแรงบันดาลใจ (Inspiration Images), สัญลักษณ์ (Symbol) เป็นต้น

2) การออกแบบเขียนแบบผลิตภัณฑ์ Sketch Design มีรายละเอียดงานที่กำหนดดังต่อไปนี้
นักเรียน นักศึกษาจะต้องออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น ซึ่งเป็นสินค้าประเภทของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น ชนิดใดก็ได้ นำมาออกแบบและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์สำเร็จรูปชนิดใหม่ที่สามารถเพิ่มมูลค่าสินค้าและมีความเป็นเอกลักษณ์ โดยการออกแบบเขียนแบบ Sketch Design พร้อมกราฟิกบรรจุภัณฑ์ จำนวน 1 ชิ้น โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1) ออกแบบเขียนแบบ ในรูปแบบ Sketch Design โดยแสดงภาพต่าง ๆ ประกอบด้วย

1. แสดงภาพ 2 มิติ (Top view, Front view, Side view)
2. แสดงภาพ 3 มิติ (Rendering)
3. แนวความคิดในการออกแบบ (Concept of Design)
4. ส่วนขยายรายละเอียด (Detail)
5. แสดงภาพประกอบชิ้นส่วน (Assembly)





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ
ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

2.2) การออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ การตั้งค่างานกราฟิกในเครื่องมือคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ทางด้านกราฟิก จะต้องตั้งค่าขนาดตามความเหมาะสมของขนาดและน้ำหนักของผลิตภัณฑ์ ระบบสี CMYK รูปแบบเวกเตอร์ไฟล์ (Vector File) และหากมีภาพประกอบรูปแบบราสเตอร์ไฟล์ (Raster File) ในลักษณะภาพถ่ายต้องมีความคมชัดสูงเท่านั้น

2.3) บรรจุภัณฑ์ดังกล่าวจะต้องมีขนาดที่เหมาะสม สวยงาม สามารถห่อหุ้มและปกป้องผลิตภัณฑ์ภายในได้เป็นอย่างดี

3) การออกแบบเขียนแบบ Sketch Design ส่วนจัดแสดงสินค้าดังต่อไปนี้

ส่วนจัดแสดงสินค้า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น ขนาด 2.00 x 1.50 เมตร ซึ่งมีความเป็นเอกลักษณ์ สอดคล้องกับตัวผลิตภัณฑ์ สวยงามเหมาะสมและส่งเสริมการขายได้ดี โดยจะต้องมีการนำตราสินค้า (Branding Logo) จากงานชิ้นที่ 1.1) มาเป็นส่วนประกอบภายในส่วนจัดแสดงสินค้า เพื่อสร้างเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องดื่ม โดยจะต้องสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ด้วยเครื่องมือคอมพิวเตอร์และซอฟต์แวร์ทางด้านกราฟิกพร้อมทั้งสิ่งพิมพ์

ทำการออกแบบเขียนแบบส่วนจัดแสดงสินค้าในรูปแบบ Sketch Design ดังมีรายละเอียดดังนี้

1. ผังพื้น (Plan) มาตรฐาน (Scale) ตามความเหมาะสม
2. รูปด้าน (Elevation) อย่างน้อย 2 ด้าน
3. รายการประกอบแบบ (Key Plan)
4. แนวความคิดในการออกแบบ (Concept of Design)
5. ส่วนขยายรายละเอียด (Detail)
6. ทักษะภาพ (Perspective)

รายละเอียดการส่งไฟล์ดิจิทัลหลังการแข่งขัน

หลังจากนักเรียนนักศึกษาได้ดำเนินการจัดทำงานที่มอบหมายทั้ง 5 ชิ้นเสร็จสิ้น นักเรียนนักศึกษาจะต้องดำเนินการจัดส่งไฟล์ดิจิทัลหลังการแข่งขันให้กับตัวแทนคณะกรรมการลงใน USB Flash Drive ภายในระยะเวลาการแข่งขันที่กำหนดไว้ โดยจะต้องตั้งชื่อ Folder เป็นชื่อสถานศึกษาของตนเอง โดยจะต้องสร้าง Folder ย่อยและตั้งชื่อ และใส่ไฟล์ต่าง ๆ ประกอบไปด้วย

- **Folder หลัก** (ตั้งเป็นชื่อสถานศึกษาของนักเรียนนักศึกษา)

- **Folder 1** Branding Logo

- **File 1.1** ไฟล์ Concept Board ขนาด A3 สกุลไฟล์ .ai หรือ .eps

- **File 1.2** ไฟล์ Concept Board ขนาด A3 สกุลไฟล์ .jpg

** ไฟล์ .ai หรือ .eps จะต้องทำการฝังภาพและฝังฟอนต์ (Creat outline Font) เรียบร้อย*

- **Folder 2** Product design

- **File 1** ไฟล์ Sketch Design สกุลไฟล์ .ai หรือ .eps





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ
ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

- **File 2** ไฟล์ Sketch Design สกิลไฟล์ jpg ,pdf
- **File 3** ไฟล์ กราฟิกบรรจุภัณฑ์ สกิลไฟล์ ai หรือ .eps jpg ,pdf
- **File 4** ไฟล์ กราฟิกบรรจุภัณฑ์ สกิลไฟล์ jpg ,pdf
- **ไฟล์ .ai หรือ .eps jpg ,pdf จะต้องทำการฝังภาพและฝังฟอนต์เรียบร้อย**
- **Folder 3** ส่วนจัดแสดงสินค้า
- **File 1** ไฟล์ส่วนจัดแสดงสินค้า สกิลไฟล์ .ai หรือ .eps jpg ,pdf จะต้องทำการฝังภาพ

และฝังฟอนต์เรียบร้อย**

ข้อกำหนดพิเศษในการแข่งขัน

- 1) ในการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันจะต้องนำอุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือแล็ปท็อปที่ผ่านการลบล้างข้อมูล (Format) ภายในอุปกรณ์ทั้งหมด ยกเว้นโปรแกรมทางด้านกราฟิกที่ใช้ในการแข่งขัน
- 2) โปรแกรมสำเร็จรูปพื้นฐาน ที่อนุญาตให้ใช้สร้างผลงานในระหว่างการแข่งขัน ประกอบไปด้วย
 - 2.1) โปรแกรมในเครือ Adobe Collection ทั้งหมด ทุกเวอร์ชัน
 - 2.2) โปรแกรมในการออกแบบ 3 มิติ 3D Max ,Sketch up (สามารถลงปลั๊กอินเสริมในส่วน เรนเดอร์ชิ้นงานได้ เช่น Enscape ,V-ray หรือเทียบเคียง)
 - 2.3) SAIหากทีมผู้เข้าแข่งขัน มีความประสงค์ที่จะลงโปรแกรมสำหรับสร้างผลงานการออกแบบนอกเหนือจากนี้ จะต้องรายงานต่อคณะกรรมการกลางและทีมผู้เข้าแข่งขันทีมอื่นทราบ และจะต้องนำไฟล์ติดตั้งโปรแกรมดังกล่าวด้วย โดยทีมผู้เข้าแข่งขันทีมอื่นสามารถใช้สิทธิ์ แจ้งความประสงค์ต้องการติดตั้งโปรแกรมนอกเหนือของอีกทีมร่วมด้วย
- 3) นักเรียนนักศึกษาสามารถติดตั้งฟอนต์ (Font) ลงในคอมพิวเตอร์สำหรับใช้ในการแข่งขันได้ โดยฟอนต์จะต้องเป็นฟอนต์ที่ไม่ผิดลิขสิทธิ์
- 5) นักเรียนนักศึกษาจะต้องใช้เครื่องมือโดยเฉพาะอุปกรณ์มีคมอย่างระมัดระวัง หากเกิดอุบัติเหตุใด ๆ สามารถแจ้งคณะกรรมการกลางเพื่อเข้ารับการปฐมพยาบาลเบื้องต้น โดยไม่มีการชดเชยเวลาหรือเปลี่ยนผู้เข้าแข่งขันตัวสำรองแต่อย่างใด
- 6) นักเรียน นักศึกษาแต่ละทีมจะต้องเตรียมวัสดุอุปกรณ์มาด้วยตนเอง
- 7) หากพบปัญหาใดๆ ในการใช้งานวัสดุอุปกรณ์ที่นักเรียนนักศึกษาจัดเตรียม จะต้องดำเนินการแก้ไขปัญหาด้วยตนเองเท่านั้น
- 8) ไม่อนุญาตให้นำภาพถ่าย ภาพวาดที่จัดทำก่อนการแข่งขัน หรือไฟล์ภาพใดๆ รวมถึงตราสัญลักษณ์ (Logo) ของสถานศึกษาหรืออื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เข้าในพื้นที่การแข่งขัน หากทำการตรวจพบเจอไฟล์ภาพใดๆก็ตาม คณะกรรมการผู้ตรวจสอบมีสิทธิ์ที่จะลบไฟล์ดังกล่าวได้ ยกเว้นไฟล์สกุลภาพที่มีการเชื่อมกับระบบปฏิบัติการ (ไฟล์ภาพที่ถูกฝังและติดตั้งจากระบบปฏิบัติการโดยตรง) ที่หากทำการลบอาจส่งผลกระทบต่อการทำงานของคอมพิวเตอร์





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ
ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

- 9) นักเรียนนักศึกษาสามารถใช้เครื่องสแกนเนอร์ (Scanner), กล้องดิจิทัล ในการสร้างสรรค์งานออกแบบตามงานที่มอบหมายได้ แต่ต้องจัดทำในระหว่างการแข่งขันเท่านั้น
- 10) ไม่อนุญาตให้นำอุปกรณ์ในการติดต่อสื่อสารเข้าพื้นที่ในการแข่งขันทุกกรณี
- 11) ในกรณีที่ผู้เข้าแข่งขันใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์หรือแล็ปท็อปที่ไม่มีอุปกรณ์อ่าน USB Flash Drive ผู้เข้าแข่งขันจะต้องจัดเตรียมอุปกรณ์เสริมมาเอง
- 12) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องนำ USB Flash Drive ที่ไม่บรรจุข้อมูลไฟล์ใดๆ มาที่มละ 1 ชิ้น เพื่อใช้สำหรับการถ่ายโอนข้อมูลระหว่างการแข่งขัน และจะต้องนำส่งคณะกรรมการกลางทุกครั้งก่อนพักรับประทานอาหารกลางวัน หรือก่อนจบการแข่งขันในวันที่ยี่หนึ่ง
- 13) ในการบันทึกไฟล์ จะต้องบันทึกไฟล์ตามรายละเอียดการส่งไฟล์ดิจิทัลในข้อที่ 3.3
- 14) ในระหว่างการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันมีสิทธิ์ส่ง USB Flash Drive ที่บันทึกงานออกแบบต่อคณะกรรมการกลางได้ตลอดระยะเวลาการแข่งขัน และจะต้องออกจากพื้นที่การแข่งขันทันที โดยทางคณะกรรมการกลางมีสิทธิ์ตรวจสอบไฟล์ของผู้เข้าแข่งขันที่ส่งมาเพื่อย้ายไฟล์เข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์กลาง และตรวจสอบการทำงานของไฟล์ในส่วนของการฝังภาพและพอน์ดรวมถึงตรวจสอบว่าไฟล์สามารถเปิดได้หรือไม่เพียงเท่านั้น หากพบว่าไฟล์งานออกแบบมีปัญหาทางเทคนิค ผู้เข้าแข่งขันมีสิทธิ์รับ USB Flash drive คืนเพื่อนำกลับไปบันทึกไฟล์ใหม่ได้ หากกรณีที่ยังมีเวลาเหลือให้ผู้เข้าแข่งขันนำกลับไปแก้ไข
- 15) ในกรณีที่หมดเวลาการแข่งขันแล้วนั้น หากผู้เข้าแข่งขันไม่นำส่ง USB Flash Drive ที่บรรจุไฟล์งานออกแบบต่อคณะกรรมการกลาง จะถือว่าผลงานดังกล่าวไม่ได้รับการพิจารณาคะแนน ถึงแม้ว่าจะส่งพิมพ์งานตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมายครบแล้วก็ตาม แต่อนุญาตให้ยื่นนำเสนอผลงานให้กับทีมผู้เข้าแข่งขันอื่นได้
- 16) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเตรียมอุปกรณ์เครื่องสำรองไฟพามา ในกรณีที่ใช้อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ หรือแล็ปท็อปที่ไม่ได้มีอุปกรณ์สำรองไฟในตัว หากทว่าระหว่างการแข่งขัน เกิดเหตุการณ์ไฟตกหรือไฟฟ้าดับระหว่างการแข่งขัน ทางคณะกรรมการกลางจะไม่รับผิดชอบต่อความเสียหายต่ออุปกรณ์ หรือรับผิดชอบต่อเวลาที่เสียไปจากการเปิดอุปกรณ์ใหม่
- 17) ในกรณีที่ภายในพื้นที่การแข่งขันเกิดเหตุการณ์ไฟฟ้าดับ ผู้เข้าแข่งขันทุกทีมในพื้นที่ที่จะต้องหยุดการทำงานและเดินออกจากพื้นที่การแข่งขันทันที โดยไม่อนุญาตให้นำอุปกรณ์ใด ๆ หรือ USB Flash Drive ออกจากพื้นที่การแข่งขันโดยเด็ดขาด และทางคณะกรรมการกลางจะดำเนินการชดเชยเพิ่มเวลาการแข่งขันตามจำนวนเวลาที่เกิดเหตุการณ์ไฟฟ้าดับ
- 18) ในกรณีที่ภายในพื้นที่การแข่งขันเกิดเหตุการณ์ไฟฟ้ตกเพียงช่วงเวลาสั้น ไม่เกิน 10 วินาทีผู้เข้าแข่งขันสามารถทำงานต่อได้ตามปกติ โดยไม่มีการชดเชยเวลาแต่อย่างใด
- 19) ในระหว่างการแข่งขัน หากทีมใดเกิดปัญหาทางด้านโปรแกรมสำเร็จรูป อาทิ เปิดไม่ได้บันทึกไม่ได้ ถือเป็นความรับผิดชอบของผู้เข้าแข่งขันในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวด้วยตนเอง
- 20) หากผู้เข้าแข่งขันต้องการลงโปรแกรมใหม่ระหว่างการแข่งขันอันเกิดจากปัญหาใด ๆ ก็ตาม จะต้องรายงานต่อคณะกรรมการกลาง เพื่อให้คณะกรรมการกลางตรวจสอบถึงปัญหา หากคณะกรรมการกลางเห็นควร

(Handwritten signature)





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ
ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

ให้ลงโปรแกรมใหม่ ผู้เข้าแข่งขันสามารถนำไฟล์โปรแกรมมาติดตั้งใหม่ได้ โดยไม่ขัดเขตเวลาการแข่งขัน และ
คณะกรรมการกลางจะต้องคอยสังเกตกระบวนการติดตั้งของผู้เข้าแข่งขันจนกว่าจะติดตั้งเสร็จสิ้น

21) หากผู้เข้าแข่งขันมีความประสงค์ออกจากพื้นที่การแข่งขันในระหว่างการแข่งขัน จะต้องรายงาน
คณะกรรมการกลางเพื่อชี้แจงสาเหตุ และคณะกรรมการกลางจะต้องติดตามผู้เข้าแข่งขันไปตลอดจนกว่าจะกลับ
เข้าสู่พื้นที่การแข่งขัน เพื่อป้องกันการเกิดทุจริต

22) เมื่อเข้าสู่ช่วงเวลานำเสนอ กำหนดเวลาในการนำเสนอผลงานรวม 10 นาที รวมระยะเวลา
การถามตอบกับคณะกรรมการตัดสิน

23) ระหว่างการนำเสนอผลงาน ทีมผู้เข้าแข่งขัน และครูที่ปรึกษา ไม่อนุญาตให้ทำการบันทึกภาพนิ่ง
และภาพเคลื่อนไหวระหว่างการนำเสนอ ยกเว้นการแข่งขันในรอบระดับชาติ

24) ในระหว่างการแข่งขัน หากทีมผู้เข้าแข่งขันหรือครูที่ปรึกษา ตรวจพบความผิดปกติ หรือ การทำผิด
ข้อกำหนดระหว่างการแข่งขัน ต้องดำเนินการแจ้งกับคณะกรรมการกลางทันที โดยคณะกรรมการกลางจะทำการ
หารือและลงความเห็นต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งผลของการหารือและลงความเห็นโดยคณะกรรมการกลางถือเป็น
ที่สิ้นสุด

25) นอกเหนือจากข้อกำหนดพิเศษดังกล่าวขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของคณะกรรมการกลางเท่านั้น

3.3 กำหนดการแข่งขัน

เวลาที่ใช้ในการแข่งขัน 17 ชั่วโมง (ปรับลดเวลาการแข่งขัน) รวมพักรับประทานอาหาร ซึ่งนักเรียน
นักศึกษาที่เข้าแข่งขันจะต้องรับประทานอาหารในห้องแข่งขันและสามารถจัดทำชิ้นงานในเวลาดังกล่าวได้
โดยมีรายละเอียดกำหนดการ ดังนี้

วันที่หนึ่ง

เวลา 08.00 - 09.00 น. ครูผู้ควบคุม หรือผู้เข้าแข่งขันจับฉลากที่นั่งและติดตั้งอุปกรณ์

เวลา 09.00 - 12.00 น. คณะกรรมการกลาง ตรวจสอบความพร้อมของเครื่องคอมพิวเตอร์

เวลา 12.00 - 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน

เวลา 13.00 - 13.30 น. รายงานตัว ส่ง USB Flash Drive และแจ้งกรรมการเพื่อลงโปรแกรม
เพิ่มเติมในกรณีใช้

โปรแกรมนอกเหนือจากที่ระบุในข้อกำหนด พร้อมทั้งตรวจสอบ
SD Card สำหรับทีมที่นำอุปกรณ์กล้องถ่ายรูป

เวลา 13.30 - 16.00 น. คณะกรรมการตรวจสอบความพร้อมของเครื่องอีกครั้ง
ก่อนใช้แข่งขัน

เวลา 16.00 - 18.00 น. คณะกรรมการดำเนินงาน ผู้ควบคุม และผู้เข้าแข่งขันร่วมประชุม
ชี้แจงเกณฑ์การแข่งขัน





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ
ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

วันที่สอง

เวลา 07.30 - 08.00 น. ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัว และรับ USB Flash Drive ที่กรรมการ
ตรวจสอบแล้ว โดยคณะกรรมการกลาง

เวลา 08.00 - 09.00 น. พิธีเปิดการแข่งขัน

เวลา 09.00 - 12.00 น. ดำเนินการแข่งขัน

เวลา 12.00 - 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน

เวลา 13.00 - 18.00 น. ดำเนินการแข่งขัน (ต่อ)

เวลา 18.00 - 18.30 น. ออกจากพื้นที่การแข่งขัน ส่ง USB Flash Drive ให้แก่คณะกรรมการ
กลาง (ห้ามนำอุปกรณ์ทั้งหมดออกพื้นที่การแข่งขันโดยเด็ดขาด)

วันที่สาม

เวลา 07.30 - 08.00 น. ผู้เข้าแข่งขันรายงานตัว และรับ USB Flash Drive ที่กรรมการ
ตรวจสอบแล้ว โดยคณะกรรมการกลาง

เวลา 08.00 - 12.00 น. ดำเนินการแข่งขัน

เวลา 12.00 - 13.00 น. พักรับประทานอาหารกลางวัน

เวลา 13.00 - 18.00 น. ดำเนินการแข่งขัน (ต่อ)

เวลา 18.00 - 18.30 น. ออกจากพื้นที่การแข่งขัน ส่ง USB Flash Drive ให้แก่คณะกรรมการ
กลาง (ห้ามนำอุปกรณ์ทั้งหมดออกพื้นที่การแข่งขันโดยเด็ดขาด)

วันที่สี่

เวลา 08.00 - 08.30 น. ประชุมคณะกรรมการตัดสินผลงาน

เวลา 08.30 - 11.30 น. นำเสนอผลงาน (ทีมละ 10 นาที)

เวลา 11.30 - 12.00 น. คณะกรรมการรวบรวมคะแนนตัดสิน และประกาศผล พิธีปิด

3.4 สิ่ง que ผู้เข้าแข่งขันต้องเตรียม

- 1) เครื่องคอมพิวเตอร์ โดยทำการล้างข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องให้เรียบร้อย ไม่จำกัดจำนวนเครื่อง
- 2) เครื่องสแกนเนอร์ หรือกล้องดิจิทัลรูปแบบ DSLR หรือ Compact หรือ Mirror Less พร้อมทั้ง
อุปกรณ์โอนถ่ายข้อมูลเข้าสู่เครื่องคอมพิวเตอร์
- 3) SD Card สำหรับทีมที่นำกล้องดิจิทัลเข้าพื้นที่การแข่งขัน (จะต้องผ่านการตรวจสอบโดย
คณะกรรมการกลางในวันแรกก่อนการแข่งขัน)
- 4) สื่อบันทึกข้อมูลใช้หน่วยบันทึกข้อมูลขนาดเล็ก USB Flash Drive ทีมละ 1 ชิ้น เพื่อใช้สำหรับ
การถ่ายโอนข้อมูลระหว่างการแข่งขันและส่งงาน
- 5) เครื่องสำรองไฟ, ปลั๊กไฟสำหรับต่อพ่วง
- 6) ไม้ส้อมคอมพิวเตอร์, ไม้ส้อมปากกา, คีย์บอร์ด (ในกรณีที่ใช้อุปกรณ์ไร้สาย โปรดเตรียมถ่านสำรอง)
- 7) กระดาษ Glossy Paper ขนาด A3 ความหนาไม่ต่ำกว่า 180 gram จำนวนไม่ต่ำกว่า 4 แผ่น
- 8) กระดาษ A4 ความหนาระหว่าง 80 -100 gram

Signature





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ
ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

9) อุปกรณ์วาดเขียน เช่น ดินสอ ยางลบ ไม้บรรทัด ดินสอสี ปากกาตัดเส้น เป็นต้น
สิ่งที่คณะกรรมการดำเนินงานต้องเตรียม

- 1) เครื่องคอมพิวเตอร์ (ในกรณีที่เจ้าภาพมีความพร้อม) โดยต้องผ่านการตรวจสอบตามขั้นตอนและล้างข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องให้เรียบร้อย
- 2) เครื่องปริ้นเตอร์ ที่รองรับการสั่งพิมพ์ลงบนกระดาษขนาด A3 ขึ้นไปพร้อมบรรจุหมึก เพื่อพิมพ์งานของผู้เข้าแข่งขันทุกทีม จำนวน 2 เครื่อง (โปรดเตรียมอุปกรณ์หมึกสำรองในกรณีเกิดเหตุฉุกเฉิน)
- 3) โปรแกรมทางด้านกราฟิกออกแบบพื้นฐาน ตามลักษณะงาน
- 4) โต๊ะและเก้าอี้สำหรับนักเรียนนักศึกษาที่ใช้ในการแข่งขันตามความเหมาะสมและจำนวนทีม
- 5) โต๊ะหรือแท่นวางนำเสนอผลงานการออกแบบตามจำนวนทีมที่เข้าการแข่งขัน
- 6) พื้นที่หรือห้องสำหรับการแข่งขันที่รองรับระบบไฟฟ้าภายในห้องอย่างปลอดภัย
- 7) แผ่นฟิวเจอร์บอร์ดสีขาวหรือสีดำนี้อาจมีขนาดไม่ต่ำกว่า 46 x 33.7 เซนติเมตร ไม่ต่ำกว่า 5 แผ่น

3.5 เกณฑ์การตัดสินหรือเกณฑ์การให้คะแนน

เกณฑ์การตัดสินหรือเกณฑ์การให้คะแนน ถูกแบ่งออกเป็น 6 ประเด็น รวมทั้งสิ้น 100 คะแนน โดยแบ่งประเด็นการตัดสินและเกณฑ์การประเมินแบบรูปลิก ดังต่อไปนี้

1) การทำงานตรงใจทย์ (10 คะแนน) มีเกณฑ์การประเมินแบบรูปลิก ดังนี้

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. การสื่อความหมายของผลงานการออกแบบในภาพรวมทั้ง 5 ชิ้นงานเป็นไปตามใจทย์ของผลิตภัณฑ์ที่วางไว้	5 คะแนน = ผลงานการออกแบบทั้ง 5 ชิ้นงานสื่อความหมาย สอดคล้องและตรงตามใจทย์ของผลิตภัณฑ์ที่วางไว้ทั้งหมดอย่างสมบูรณ์ 100 % 3 คะแนน = ผลงานการออกแบบทั้ง 5 ชิ้นงานสื่อความหมาย สอดคล้องและตรงตามใจทย์ของผลิตภัณฑ์ที่วางไว้อย่างสมบูรณ์เพียงบางส่วน ไม่ต่ำกว่า 50 % 1 คะแนน = ผลงานการออกแบบทั้ง 5 ชิ้นงานสื่อความหมาย สอดคล้องและตรงตามใจทย์ของผลิตภัณฑ์ที่วางไว้อย่างสมบูรณ์เพียงส่วนน้อยเท่านั้น ไม่ต่ำกว่า 30 % 0 คะแนน = ผลงานการออกแบบทั้ง 5 ชิ้นงานไม่ตรงตามใจทย์ หรือไม่ได้ทำงานตามใจทย์ที่กำหนดไว้ทั้งหมด
2. การจัดทำงานออกแบบให้ตรงตามข้อกำหนดที่ระบุไว้	5 คะแนน = มีการจัดทำชิ้นงานการออกแบบตรงตามใจทย์และข้อกำหนดที่ระบุไว้ครบทั้ง 5 ชิ้นงาน 3 คะแนน = มีการจัดทำชิ้นงานการออกแบบตรงตามใจทย์และข้อกำหนดที่ระบุไว้เพียง 3 - 4 ชิ้นงาน 1 คะแนน = มีการจัดทำชิ้นงานการออกแบบตรงตามใจทย์และข้อกำหนดที่ระบุไว้เพียง 1 - 2 ชิ้นงาน 0 คะแนน = มีการจัดทำชิ้นงานการออกแบบไม่ตรงตามใจทย์และข้อกำหนดที่ระบุไว้ หรือไม่ได้ทำงานตามใจทย์ที่กำหนดไว้ทั้งหมด






เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ
ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

2) การจัดทำคูปองงาน (20 คะแนน) มีเกณฑ์การประเมินแบบรูปบลิค ดังนี้

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. การจัดทำคูปองงานออกแบบตราสินค้า	5 คะแนน = ผลงานการออกแบบตราสินค้ามีการจัดทำคูปองของงานได้อย่าง เหมาะสมตามหลักองค์ประกอบศิลป์ทั้งหมด 3 คะแนน = ผลงานการออกแบบตราสินค้ามีการจัดทำคูปองของงานได้อย่าง เหมาะสมตามหลักองค์ประกอบศิลป์เพียงบางส่วน 1 คะแนน = ผลงานการออกแบบตราสินค้ามีการจัดทำคูปองของงานได้ ไม่เหมาะสมตามหลักองค์ประกอบศิลป์ 0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบตราสินค้า
2. งานออกแบบเขียนแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบสินค้าตัวอย่าง	5 คะแนน = ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ มีความเหมาะสมตามหลักการออกแบบเขียนแบบมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ทั้งหมด 3 คะแนน = ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ มีความเหมาะสมตามหลักการออกแบบเขียนแบบมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เพียงบางส่วน 1 คะแนน = ผลงานการออกแบบออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ไม่เหมาะสมตามหลักหลักการออกแบบเขียนแบบและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบและสินค้าตัวอย่าง
3. งานออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบสินค้าตัวอย่าง	5 คะแนน = ผลงานการออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ มีความเหมาะสมตามหลักการออกแบบเขียนแบบมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ทั้งหมด 3 คะแนน = ผลงานการออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ มีความเหมาะสมตามหลักการออกแบบเขียนแบบมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เพียงบางส่วน 1 คะแนน = ผลงานการออกแบบออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ ไม่เหมาะสมตามหลักหลักการออกแบบเขียนแบบและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบและสินค้าตัวอย่าง
4. งานออกแบบเขียนแบบส่วนขึ้นวางจำหน่ายและจัดแสดงสินค้าเพื่อสนับสนุนการขาย	5 คะแนน = ผลงานการออกแบบเขียนแบบขึ้นวางจำหน่ายและจัดแสดงสินค้า เพื่อสนับสนุนการขายมีความเหมาะสมตามหลักการออกแบบเขียนแบบทั้งหมด 3 คะแนน = ผลงานการออกแบบเขียนแบบขึ้นวางจำหน่ายและจัดแสดงสินค้า เพื่อสนับสนุนการขายมีความเหมาะสมตามหลักการออกแบบเขียนแบบเพียงบางส่วน 1 คะแนน = ผลงานการออกแบบเขียนแบบขึ้นวางจำหน่ายและจัดแสดงสินค้า เพื่อสนับสนุนการขายไม่เหมาะสมตามหลักหลักการออกแบบเขียนแบบ

Soos



	<p>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567</p>
---	---


	0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบเขียนแบบชิ้นวางจำหน่ายและจัดแสดงสินค้าเพื่อสนับสนุนการขาย
--	--

3) ความคิดสร้างสรรค์ (20 คะแนน) มีเกณฑ์การประเมินแบบรูปลิก ดังนี้

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. ความคิดสร้างสรรค์ ภายในงานออกแบบตรา สินค้า	<p>5 คะแนน = ผลงานการออกแบบตราสินค้าถูกออกแบบอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ <u>ด้วยความแปลกใหม่ น่าสนใจ ชวนติดตาม และเหมาะสมต่อการนำไปใช้งานได้จริง</u></p> <p>3 คะแนน = ผลงานการออกแบบตราสินค้าถูกออกแบบอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ <u>ด้วยความแปลกใหม่ น่าสนใจ ชวนติดตาม แต่ยังไม่เหมาะสมต่อการนำไปใช้งานได้จริง</u></p> <p>1 คะแนน = ผลงานการออกแบบตราสินค้าถูกออกแบบโดยไม่ได้ใช้หลักความคิด สร้างสรรค์ <u>งานออกแบบยังไม่มี ความแปลกใหม่ ไม่น่าสนใจ</u></p> <p>0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบตราสินค้า</p>
2. ความคิดสร้างสรรค์ใน งานออกแบบผลิตภัณฑ์ ต้นแบบ	<p>5 คะแนน = ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบสำหรับใส่ผลิตภัณฑ์สินค้า ตัวอย่าง ถูกออกแบบอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ <u>ด้วยความแปลกใหม่ น่าสนใจ ชวน</u> <u>ติดตาม และเหมาะสมต่อการนำไปใช้งานได้จริง</u></p> <p>3 คะแนน = ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบสำหรับใส่ผลิตภัณฑ์สินค้า ตัวอย่าง ถูกออกแบบอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ <u>ด้วยความแปลกใหม่ น่าสนใจ ชวน</u> <u>ติดตาม แต่ยังไม่เหมาะสมต่อการนำไปใช้งานได้จริง</u></p> <p>1 คะแนน = ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบสำหรับใส่ผลิตภัณฑ์สินค้า ตัวอย่าง ถูกออกแบบโดยไม่ได้ใช้หลักความคิดสร้างสรรค์ <u>งานออกแบบยังไม่มี ความแปลกใหม่ ไม่น่าสนใจ</u></p> <p>0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบสำหรับใส่ผลิตภัณฑ์</p>
3. ความคิดสร้างสรรค์ ภายในงานออกแบบ บรรจุภัณฑ์	<p>5 คะแนน = ผลงานการออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบสำหรับใส่ผลิตภัณฑ์สินค้า ตัวอย่าง ถูกออกแบบอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ <u>ด้วยความแปลก</u> <u>ใหม่ น่าสนใจ ชวนติดตาม และเหมาะสมต่อการนำไปใช้งานได้จริง</u></p> <p>3 คะแนน = ผลงานการออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบสำหรับใส่ผลิตภัณฑ์สินค้า ตัวอย่าง ถูกออกแบบอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ <u>ด้วยความแปลกใหม่ น่าสนใจ ชวน</u> <u>ติดตาม แต่ยังไม่เหมาะสมต่อการนำไปใช้งานได้จริง</u></p> <p>1 คะแนน = ผลงานการออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบสำหรับใส่ผลิตภัณฑ์สินค้า ตัวอย่าง ถูกออกแบบโดยไม่ได้ใช้หลักความคิดสร้างสรรค์ <u>งานออกแบบยังไม่มี ความแปลกใหม่ ไม่น่าสนใจ</u></p> <p>0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบสำหรับใส่ผลิตภัณฑ์</p>

Soov



	<p>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567</p>
---	---


<p>4. ความคิดสร้างสรรค์ ภายในงานออกแบบ เขียนแบบส่วนจัด จำหน่ายและจัดแสดง สินค้าเพื่อส่งเสริมการ ขาย</p>	<p>5 คะแนน = ผลงานการออกแบบเขียนแบบส่วนแสดงจัดจำหน่ายและจัดแสดงสินค้า เพื่อส่งเสริมการขายถูกออกแบบอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ด้วยความแปลกใหม่ น่าสนใจ มีความเป็นเอกลักษณ์และเหมาะสมต่อการเข้าใช้พื้นที่</p> <p>3 คะแนน = ผลงานการออกแบบเขียนแบบส่วนแสดงจัดจำหน่ายและจัดแสดงสินค้า เพื่อส่งเสริมการขายถูกออกแบบอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ด้วยความแปลกใหม่ น่าสนใจ มีความเป็นเอกลักษณ์แต่ยังไม่เหมาะสมต่อการเข้าใช้พื้นที่</p> <p>1 คะแนน = ผลงานการออกแบบออกแบบเขียนแบบส่วนแสดงจัดจำหน่ายและจัดแสดงสินค้าเพื่อส่งเสริมการขายถูกออกแบบโดยไม่ได้ใช้หลักความคิดสร้างสรรค์ งานออกแบบยังไม่มี ความแปลกใหม่ ไม่น่าสนใจ</p> <p>0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบออกแบบเขียนแบบส่วนจัดจำหน่าย และจัดแสดงสินค้าเพื่อส่งเสริมการขาย</p>
---	--

4) ความประณีตของผลงาน (20 คะแนน) มีเกณฑ์การประเมินแบบรูปลิก ดังนี้

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. ความประณีตของ ผลงานภายในงาน ออกแบบตราสินค้า	<p>5 คะแนน = ผลงานการออกแบบตราสินค้าถูกออกแบบอย่างมีความประณีตในทุกจุด ภาพและตัวอักษรมีความคมชัด ไม่มีส่วนของภาพที่แตกเป็น Pixel สีมีความสดตรงตามไฟล์งาน รวมถึงแผ่นนำเสนองาน (Concept Board หรือ Mood Board) มีความประณีตในการตัดประกอบลงบนแผ่นฟิวเจอร์บอร์ด</p> <p>3คะแนน = ผลงานการออกแบบตราสินค้าถูกออกแบบอย่างมีความประณีตเพียงบางจุด ภาพและตัวอักษรยังมีบางส่วนที่ทับส่วนที่ภาพแตกเป็น Pixel สีมีความสดตรงตามไฟล์งาน รวมถึงแผ่นนำเสนองาน (Concept Board หรือ Mood Board) ยังขาดความประณีตในการตัดประกอบลงบนแผ่นฟิวเจอร์บอร์ดบางส่วนเช่น การตัดแหวง การติดเอียง เป็นต้น</p> <p>1 คะแนน = ผลงานการออกแบบตราสินค้าถูกออกแบบอย่างขาดความประณีต ภาพและตัวอักษรยังมีส่วนใหญ่เป็นภาพที่แตกเป็น Pixel สีไม่มีความสดตรงตามไฟล์งาน รวมถึงแผ่นนำเสนองาน (Concept Board หรือ Mood Board) ยังขาดความประณีตในการตัดประกอบลงบนแผ่นฟิวเจอร์บอร์ดเกือบทั้งหมด เช่น การตัดแหวง การติดเอียง ไม่เหมาะสมต่อการนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการ</p> <p>0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบตราสินค้า</p>
2. ความประณีตของ ผลงานออกแบบเขียนแบบผลิตภัณฑ์	<p>5 คะแนน = ผลงานการออกแบบเขียนแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบถูกออกแบบอย่างมีความประณีตในทุกจุด การออกแบบ เขียนแบบ การลงสี และตัวอักษรบนงานแบบรายการประกอบแบบ ภาพแยกชิ้นส่วน ส่วนขยายรายละเอียดถูกต้องเหมาะสม</p> <p>3คะแนน = ผลงานการออกแบบเขียนแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบถูกออกแบบอย่างมีความประณีตในบางจุด การออกแบบ เขียนแบบ การลงสีและตัวอักษรบนงานแบบ</p>

Soor



	<p>เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567</p>
---	---

	<p>รายการประกอบแบบ ภาพแยกชิ้นส่วน ส่วนขยายรายละเอียดมีความสวยงามเหมาะสม เพียงบางส่วนเท่านั้น</p> <p>1 คะแนน = ผลงานการออกแบบเขียนแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบถูกออกแบบไม่มีความประณีตในบางจุด การออกแบบ เขียนแบบ การลงสี และตัวอักษรบน งานแบบ รายการประกอบแบบ ภาพแยกชิ้นส่วน ส่วนขยายรายละเอียดเกือบทั้งหมด</p> <p>0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบการออกแบบ เขียนแบบ ต้นแบบ</p>
<p>3. ความประณีตของบรรจุภัณฑ์ต้นแบบสินค้าตัวอย่าง</p>	<p>5 คะแนน = ผลงานการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ฉลากมีความคมชัด ไม่มี ส่วนของภาพที่แตกเป็น Pixel สีมีความสดตรงตามไฟล์งาน มีการตัด ประกอบ และยึดติดที่สมบูรณ์ แข็งแรง ไม่มี รอยขาด รอยยับ รอยร้าว ฟองอากาศบนบรรจุภัณฑ์และฉลาก หรือร่องรอยใด ๆ ก็ตามที่เกิดความประมาทของนักเรียนนักศึกษา</p> <p>3คะแนน = ผลงานการออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบถูกออกแบบอย่างมีความประณีตในบางจุด บรรจุภัณฑ์ ฉลากมีความคมชัดไม่มี ส่วนของภาพที่แตกเป็นPixel สีมีความสดตรงตามไฟล์งาน มีการตัด ประกอบ และยึดติดที่สมบูรณ์ แข็งแรง ไม่มี รอยขาด รอยยับ รอยร้าว ฟองอากาศบนบรรจุภัณฑ์และฉลาก หรือร่องรอยใด ๆ ก็ตามที่เกิดความประมาทของนักเรียนนักศึกษา เพียงบางส่วนเท่านั้น</p> <p>1 คะแนน = ผลงานการออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบถูกออกแบบไม่มีความประณีตในบางจุด บรรจุภัณฑ์ ฉลากมีความคมชัด ไม่มี ส่วนของภาพที่แตกเป็น Pixel สีมีความสดตรงตามไฟล์งาน มีการตัด ประกอบ และยึดติดที่สมบูรณ์ แข็งแรง ไม่มี รอยขาด รอยยับ รอยร้าว ฟองอากาศบนบรรจุภัณฑ์และฉลาก หรือร่องรอยใด ๆ ก็ตามที่เกิดความประมาทของนักเรียนนักศึกษาเกือบทั้งหมด</p> <p>0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบการออกแบบ บรรจุภัณฑ์ต้นแบบสำหรับใส่ผลิตภัณฑ์</p>
<p>4. ความประณีตของผลงานภายในงานออกแบบเขียนแบบส่วนจัดจำหน่ายและจัดแสดงสินค้าเพื่อส่งเสริมการขาย</p>	<p>5 คะแนน = ผลงานการออกแบบเขียนแบบส่วนแสดงจัดจำหน่ายและจัดแสดงสินค้าเพื่อส่งเสริมการขายถูกออกแบบอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ด้วยความแปลกใหม่ น่าสนใจ มีความเป็นเอกลักษณ์และเหมาะสมต่อการเข้าใช้พื้นที่</p> <p>3 คะแนน = ผลงานการออกแบบเขียนแบบส่วนแสดงจัดจำหน่ายและจัดแสดงสินค้าเพื่อส่งเสริมการขายถูกออกแบบอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ ด้วยความแปลกใหม่ น่าสนใจ มีความเป็นเอกลักษณ์แต่ยังไม่เหมาะสมต่อการเข้าใช้พื้นที่</p> <p>1 คะแนน = ผลงานการออกแบบออกแบบเขียนแบบส่วนแสดงจัดจำหน่ายและจัดแสดงสินค้าเพื่อส่งเสริมการขายถูกออกแบบโดยไม่ได้ใช้หลักความคิดสร้างสรรค์งานออกแบบยังไม่มีความคิดแปลกใหม่ ไม่น่าสนใจ</p> <p>0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบออกแบบเขียนแบบส่วนจัดจำหน่ายและจัดแสดงสินค้าเพื่อส่งเสริมการขาย</p>






เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ
ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

5) ความสมบูรณ์ชิ้นสำเร็จ (20 คะแนน) มีเกณฑ์การประเมินแบบรูปลิก ดังนี้	
เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. ความสมบูรณ์ชิ้นสำเร็จของผลงานภายในงานออกแบบตราสินค้า	5 คะแนน = ผลงานการออกแบบตราสินค้าถูกออกแบบอย่างมีความสมบูรณ์ในทุกจุด 100% ตามโจทย์และขอบเขตของงานที่ระบุไว้ 3 คะแนน = ผลงานการออกแบบตราสินค้าถูกออกแบบอย่างมีความสมบูรณ์เพียงบางส่วนแต่ไม่ต่ำกว่า 50% ตามโจทย์และขอบเขตของงานที่ระบุไว้ 1 คะแนน = ผลงานการออกแบบตราสินค้าถูกออกแบบอย่างไม่มีมีความสมบูรณ์ หรือมีความสมบูรณ์ต่ำกว่า 50% ตามโจทย์และขอบเขตของงานที่ระบุไว้ 0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบตราสินค้า
2. ความสมบูรณ์ชิ้นสำเร็จของผลงานภายในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ	5 คะแนน = ผลงานการออกแบบเขียนแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบถูกออกแบบอย่างมีความสมบูรณ์ในทุกจุด 100% ตามโจทย์และขอบเขตของงานที่ระบุไว้ 3 คะแนน = ผลงานการออกแบบเขียนแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ถูกออกแบบอย่างมีความสมบูรณ์เพียงบางส่วนแต่ไม่ต่ำกว่า 50% ตามโจทย์และขอบเขตของงานที่ระบุไว้ 1 คะแนน = ผลงานการออกแบบเขียนแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบถูกออกแบบอย่างไม่มีมีความสมบูรณ์ หรือมีความสมบูรณ์ต่ำกว่า 50% ตามโจทย์และขอบเขตของงานที่ระบุไว้ 0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบเขียนแบบผลิตภัณฑ์ต้นแบบ
3. ความสมบูรณ์ชิ้นสำเร็จของผลงานภายในงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ	5 คะแนน = ผลงานการออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ ถูกออกแบบอย่างมีความสมบูรณ์ในทุกจุด 100% ตามโจทย์และขอบเขตของงานที่ระบุไว้ 3 คะแนน = ผลงานการออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ ถูกออกแบบอย่างมีความสมบูรณ์เพียงบางส่วนแต่ไม่ต่ำกว่า 50% ตามโจทย์และขอบเขตของงานที่ระบุไว้ 1 คะแนน = ผลงานการออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบถูกออกแบบอย่างไม่มีมีความสมบูรณ์ หรือมีความสมบูรณ์ต่ำกว่า 50% ตามโจทย์และขอบเขตของงานที่ระบุไว้ 0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ
4. ความสมบูรณ์ชิ้นสำเร็จของผลงานภายในงานออกแบบเขียนแบบส่วนแสดงจัดจำหน่ายและจัดแสดงสินค้าเพื่อส่งเสริมการขาย	5 คะแนน = ผลงานการออกแบบออกแบบเขียนแบบส่วนแสดงจัดจำหน่ายและจัดแสดงสินค้าเพื่อส่งเสริมการขายถูกออกแบบอย่างมีความสมบูรณ์ในทุกจุด 100% ตามโจทย์และขอบเขตของงานที่ระบุไว้ 3 คะแนน = ผลงานการออกแบบออกแบบเขียนแบบส่วนแสดงจัดจำหน่ายและจัดแสดงสินค้าเพื่อส่งเสริมการขายถูกออกแบบอย่างมีความสมบูรณ์เพียงบางส่วนแต่ไม่ต่ำกว่า 50% ตามโจทย์และขอบเขตของงานที่ระบุไว้ 1 คะแนน = ผลงานการออกแบบออกแบบเขียนแบบส่วนแสดงจัดจำหน่ายและจัดแสดงสินค้าเพื่อส่งเสริมการขายถูกออกแบบอย่างไม่มีมีความสมบูรณ์ หรือมีความ

Soov





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ
ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

สมบูรณ์ต่ำกว่า 50% ตามโจทย์และขอบเขตของงานที่ระบุไว้
0 คะแนน = ไม่ได้สร้างสรรค์งานออกแบบเขียนแบบส่วนแสดงจัดจำหน่ายและจัด
แสดงสินค้าเพื่อส่งเสริมการขายเพื่อส่งเสริมการขาย

6) การนำเสนอผลงาน (10 คะแนน) มีเกณฑ์การประเมินแบบรูปลิก ดังนี้

เกณฑ์การประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน
1. วิธีการนำเสนอผลงาน - มีการเตรียมความพร้อม - นำเสนอเนื้อหาได้ครอบคลุม - รูปแบบการนำเสนอน่าสนใจ - รักษาเวลาที่กำหนด - มีการโต้ตอบกับผู้ฟัง	10 คะแนน = มีครบทั้ง 5 ประเด็น 6 คะแนน = มีเพียง 3 - 4 ประเด็น 2 คะแนน = มีเพียง 1 - 2 ประเด็น 0 คะแนน = ไม่ได้เข้าร่วมนำเสนอผลงาน

3.6 คณะกรรมการตัดสิน

- 1) ระดับจังหวัด ให้มีคณะกรรมการตัดสินไม่เกิน 7 คน โดยประธานอาชีวศึกษาจังหวัดพิจารณา
ลงนามแต่งตั้ง
- 2) ระดับภาค และระดับชาติ ให้มีคณะกรรมการตัดสินไม่เกิน 7 คน โดยมีบุคคลภายนอกอยู่ในพื้นที่
ไม่เกิน 2 คน และให้มีคณะกรรมการจัดทำเกณฑ์ร่วมเป็นคณะกรรมการอย่างน้อย 1 คน
- 3) กรณีมีความจำเป็นต้องเพิ่มคณะกรรมการตัดสินให้ประธานกรรมการบริหารองค์การนักวิชาชีพ
ในอนาคตแห่งประเทศไทยระดับภาค เสนอแต่งตั้งอนุกรรมการตัดสินโดยอยู่ในดุลยพินิจของ
ประธานอาชีวศึกษาภาค ลงนามแต่งตั้ง

3.7 คณะกรรมการดำเนินงาน

- 1) ระดับจังหวัด ให้มีคณะกรรมการดำเนินงาน โดยประธานอาชีวศึกษาจังหวัดพิจารณา
ลงนามแต่งตั้ง
- 2) ระดับภาค ให้มีคณะกรรมการดำเนินงานโดยอยู่ในดุลยพินิจของคณะกรรมการบริหารองค์การ
นักวิชาชีพในอนาคตแห่งประเทศไทย ระดับภาค โดยประธานอาชีวศึกษาภาคพิจารณา
ลงนาม
แต่งตั้ง
- 3) ระดับชาติ ให้มีคณะกรรมการดำเนินงานไม่เกิน 15 คน โดยมีผู้แทนของแต่ละภาค ๆ ละ 1 คน
และภาคที่เป็นเจ้าภาพพิจารณาคณะกรรมการ จำนวน 11 คน โดยเลขาธิการคณะกรรมการ
การอาชีวศึกษาพิจารณา
ลงนาม
แต่งตั้ง

4. การพิจารณาเหรียญรางวัลตามเกณฑ์มาตรฐาน

- 1) คะแนน 80 ขึ้นไป ระดับเหรียญทอง
- 2) คะแนน 70 - 79 ระดับเหรียญเงิน
- 3) คะแนน 60 - 69 ระดับเหรียญทองแดง





เกณฑ์ กติกา การแข่งขันทักษะวิชาชีพ และทักษะพื้นฐาน
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาการออกแบบ
ทักษะชุดการออกแบบเพื่อสร้างเอกลักษณ์ ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากวัสดุท้องถิ่น
ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือ ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
ระดับสถานศึกษา ระดับจังหวัด ระดับภาค และระดับชาติ ปีการศึกษา 2567

5. การจัดอันดับรางวัล

- ชนะเลิศ ได้คะแนนสูงสุด
- รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้คะแนนรองจากรางวัลชนะเลิศ
- รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1
- รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2
- รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 3
- รางวัลชมเชย ได้คะแนนรองจากรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 4 และมีคะแนนอยู่ในระดับเหรียญทองแดงขึ้นไป

6. รางวัลที่ได้รับ

- ชนะเลิศ ได้รับโล่พร้อมเกียรติบัตร (ระดับภาคและระดับชาติ)
- รองชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเกียรติบัตร
- รองชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเกียรติบัตร
- รองชนะเลิศอันดับ 3 ได้รับเกียรติบัตร
- รองชนะเลิศอันดับ 4 ได้รับเกียรติบัตร
- รางวัลชมเชย ได้รับเกียรติบัตร

หมายเหตุ

- โล่รางวัลมอบให้สถานศึกษา เกียรติบัตรมอบให้สถานศึกษา ผู้เข้าแข่งขัน และครูผู้ควบคุม
- ผลการตัดสินของคณะกรรมการถือว่าเป็นที่สิ้นสุด

